

When Darkness Comes...

Reglas básicas en español

Baldosas de mapa:

- Representan los lugares de la ciudad donde ocurre la acción
- Cada casilla en cada baldosa cuenta como un espacio.
- Las puertas de los edificios pueden tener unos candados dibujados que representan la dificultad de forzar la cerradura.
- ? designa casillas de encuentro
- ! designa casillas de localizaciones específicas del escenario.
- No se puede mover a través de las paredes pero sí a través de vallas y verjas.
- El instituto se compone de 2 baldosas. Cuando la primera entra en juego, la segunda se descubre automáticamente.

Crear personajes:

- Además de los personajes pregenerados, que no pueden adquirir experiencia, los jugadores pueden crear sus propios personajes.
- Se debe tirar en la tabla de ocupación, o en la especificada por el escenario concreto.
- Hay 7 atributos diferentes:

Velocidad (S)
Movimiento

Ataque (A)
Combate y chequeos de fuerza

Destreza/Iniciativa (Dex)

Abrir puertas, iniciativa de combate...

Inteligencia (Int)
Buscar objetos, percepción...

Persuasión (Pers)
Pasar chequeos de seguridad, influenciar en otros...

Medicina (Med)
Curar y otras habilidades médicas

Defensa/Vida (D)
Chequeos de defensa en combates. Cuando llega a 0, el personaje muere.

- Cada personaje tiene 20 puntos de atributo a distribuir (mínimo de 2 y máximo de 5 por atributo).
- Hay 10 puntos ha distribuir entre las habilidades (mirar por detrás de la ficha).
- Cada personaje comienza con un móvil, walkie-talkie... para comunicarse. No se puede robar, perder o tirar.
- Un personaje puede mejorar sus características o adquirir nuevas habilidades con puntos de experiencia.
- Si un personaje muere, todo el mundo pierde 1 punto de defensa para reflejar la pérdida de moral.

Discos:

Discos de encuentros

OBJETOS (azul claro) Cosas que encuentras en tu aventura. Una vez encontrado y mientras se tenga en posesión, añade un número de dados a un atributo especificado. La escopeta solo puede disparar tres veces, luego se descarta.

**Traducido por
Jack**

**Con la asistencia del
Equipo de Traducción de Juegos de Tablero
Móntatelo tu Mismo**

**Juego adquirido por
Oz, Jack y el Tiri**

**Powered by
Friki Power**

TABLAS

Armas

Escopeta WT: 3

+3d A (RMW) en la misma casilla, +2d 1 casilla de distancia, +1d 2 casillas de distancia. Tira 1d6 para munición.

Pistola WT: 1

+2d A (RMW) en la misma casilla, +1d 1 casillas de distancia. Tira 1d6 para munición.

Taser WT: 1

+2d iniciativa en la misma casilla.

Maza WT: 1

+2d iniciativa en la misma casilla.

Cuchillo WT: 1

+1d (HtoH)

Martillo WT: 1

+1d (HtoH)

Bate de béisbol WT: 1

+1d (arma de mano a distancia)

Nudilleras WT: 1

+1d (HtoH)

Porra WT: 1

+1d (HtoH)

Lanza WT: 2

+1d (arma de mano a distancia)

Munición WT: 1

+2d6 disparos

Explosivos y objetos inflamables

Alcohol inflamable WT: 1

Tira Int (gorronear) de 1P en un edificio para encontrar otros objetos para hacer una bomba. Necesitas cerillas. +3d A (arma de mano a distancia) 1 casilla de distancia, +2D A 2 casillas de distancia.

Alcohol desinfectante (Alcohol) WT: 1

Alcohol inflamable y +1d Medicina para heridas de combate.

Cerillas WT: 0

Usar para encender bombas. Se puede tirar material luminoso al adversario

para ganar +2d iniciativa y +1d A a una casilla de distancia.

P. Químicos WT: 1

Objetivos específicos del escenario.

Otros

Cartas WT: 1

+1d (jugar con cartas)

Comida WT: 1

+1d Pers (trato con animales)

Dinero WT: 1

+1d Pers/100\$ (sobornar o negociar con humanos)
1d6x100\$

Bicicleta WT: No se puede llevar

X3 velocidad

Monopatín WT: 3

X2 velocidad

Cuerda WT: 1

Parar a enemigos etc...

Jeringuillas WT: 1

Aplicaciones médicas y objetivos de escenario

Medicina WT: 1

+2d a tiradas de medicina para heridas no ocasionadas en combate

Vendas WT: 1

+1d Medicina para heridas de combate

Máscara de gas WT: 1

Protección para gas envenenado

Traje de camuflaje WT: 1 (sin vestir)

+1d Dex (sigilo)

Coches WT: No se puede llevar

Pueden encontrarse en la calle, pero los jugadores necesitan tirar Dex 4S para entrar y Dex (conducir) de 1P para llegar a su destino con velocidad x5.

Linterna WT: 1

+1d (buscar o seguir rastros)

ALIADOS (amarillo) Gente a la que puedes convencer para que te ayude o te siga. Tiran los dados según lo señalado en su disco. Pueden sacrificarse en combate para prevenir un punto de daño.

SEGURIDAD (verde) Incluyen guardias de seguridad, perros, alarmas y propietarios de locales, que se se pueden encontrar en los edificios.

ADVERSARIOS (rojo) Son los “malos” del escenario. Puedes correr de ellos, luchar... Sus estadísticas son: (I) Iniciativa; (A) Ataque; (D) Defensa; (S) Velocidad.

Otros discos

DISCOS NUMERADOS Sirven para representar cosas de escenarios específicos.

DISCOS DE FALLO Significan que el personaje levanta sospechas en la ciudad. Se consiguen al:

- Fallar un chequeo de seguridad.
- Tirar una puerta.
- Fallar al persuadir a un aliado.

3 discos de fallos significan la pérdida de todos los objetos, aliados y discos de fallo.

DISCOS “SIN PUERTA” (NO DOOR) Se sitúan cuando se derriba una puerta.

DISCOS DE DAÑO Indican daño recibido por el personaje (-1 D)

Dados:

Hay diez dados en el juego. El rojo indica tirada de destino, y se tira cada vez que se mueve. Cuando se saca un 1, se lanzan 2d6 en la

tabla “Oh idiota” (Oh crap). Cuando sale un 6, se tiran 2d6 en la tabla “Woohoo”.

El juego:

Disposición de las baldosas de mapa:

Generalmente, los escenarios empiezan con un edificio inicial. Cuando un jugador pasa de una baldosa a otra, ésta se coloca. Cuando una nueva baldosa es puesta en juego, se sitúan aleatoriamente los discos, boca abajo en las casillas ? o según lo que pongan los escenarios específicos. Algunos escenarios requieren poner las baldosas de mapa de antemano.

Tabla de chequeos y dificultades (TN):

| | | |
|---------------------------|----|-----|
| 1. Un 6 | 6H | 1PV |
| 2. Una pareja (2 iguales) | 1P | 2PV |
| 3. Una escalera de 3 | 3S | 3PV |
| 4. Un trío (3 iguales) | 3K | 4PV |
| 5. Escalera de 4 | 4S | 5PV |
| 6. Poker (4 iguales) | 4K | 6PV |
| 7. Escalera de 5 | 5S | 7PV |
| 8. Repoker (5 iguales) | 5K | 8PV |

Chequeos de habilidad:

Cuando se realice un chequeo de habilidad, tira el número de dados del atributo por el que se rige la habilidad. Una habilidad de coste 1-3 da un +1d a esta tirada, Una habilidad de coste 4-6 da un +2d. Sólo una habilidad específica puede utilizarse en cada chequeo.

Chequeos enfrentados de habilidad:

A veces los jugadores deben de hacer chequeos enfrentados. Cuando esto ocurre, cada uno tira usando la habilidad apropiada. El jugador que saque el nivel más alto en la tabla de chequeos y dificultades gana.

Bar

Seguridad: Propietario
Objetos TN
 Pistola 4S
 Maza 3K
 Dinero 3S
 Licor 3S
 Cuchillo 1P
 Cerillas 6H
 Alcohol 6H

Comisaría/Prisión

Seguridad: Guarda
Objetos TN
 Pistola 6H
 Taser 3K
 Maza 3K
 Porra 3S
 Esposas 1P
 Linterna 6H

Clínica

Seguridad: Alarma
Objetos TN
 Dinero 3K
 Medicina 3S
 Escalpelo 1P
 Alcohol 1P
 Jeringuilla 1P
 Vendas 6H

Cafetería

Seguridad: Ninguna
Objetos TN
 Pistola 4S
 Dinero 3S
 Cuchillo 1P
 Cerillas 6H
 Comida 6H

Banco

Seguridad: Alarma
Objetos TN
 Dinero 4S

Supermercado

Seguridad: Alarma
Objetos TN
 Pistola 4S
 Martillo 3K
 Navaja 3S
 Dinero 1P
 Comida 6H
 Linterna 6H

Casa

Seguridad: Dueño
Objetos TN
 Pistola 4S
 Cuerda 3K
 Bicicleta 3S
 Bate 3S
 Cuchillo 1P
 Cerillas 6H
 Comida 6H

Instituto

Seguridad: Alarma
Objetos TN
 P.Químicos 3S
 Probeta 1P
 Alcohol 6H
 Bicicleta 4S
 Monopatín 3K
 Bate 3S
 Pelotas 1P
 Cuerda 6H

Tienda de juegos

Seguridad: Ninguna
Objetos TN
 Dinero 3S

Cartas 1P
 Comida 6H

Armería

Seguridad: Perro
Objetos TN
 Escopeta 4S
 Pistola 3K
 Taser 3S
 Maza 3S
 Nudillera 3S
 M.de gas 1P
 T.Camuflaje 1P
 Navaja 6H
 Cuerda 6H

Iglesia

Seguridad: Ninguna
Objetos TN
 Cerillas 3S
 Crucifijo 1P
 A.bendita 6H

Museo

Seguridad: Guarda
Objetos TN
 Lanza 3S
 Cuchillo 1P
 Linterna 6H

Almacén

Seguridad: Perro
Objetos TN
 Palanca 1P
 Linterna 6H

Biblioteca

Seguridad: Ninguna
Objetos TN
 Libro concreto 3S
 Abrecartas 1P
 Libros 6H

OBJETOS Y EDIFICIOS

Si un personaje muere, el jugador puede hacerse otro. Si está seriamente dañado o fuera de juego, puedes jugar con otro personaje hasta que esté mejor.

Condiciones ambientales:

Para hacer el juego más realista utiliza estas reglas:

-Día/Luces encendidas: LOS de 3 casillas, movimiento normal.

-Noche/Luces apagadas: si no tienes linterna, la LOS es tu propia casilla y el movimiento es -2. Si tienes, la LOS es de 2 y tu movimiento de -1.

-Tormenta o lluvia intensa: LOS 1 y movimiento -2.

-Lluvia ligera: LOS 2 y movimiento -1.

TABLA DE TN DEL DIRECTOR DE JUEGO

| | |
|----|----|
| 2 | 4K |
| 3 | 3K |
| 4 | 3S |
| 5 | 3S |
| 6 | 1P |
| 7 | 1P |
| 8 | 1P |
| 9 | 3S |
| 10 | 3S |
| 11 | 3K |
| 12 | 4K |

Carga Máxima (WT):

El peso de los objetos está señalado en los discos o en los escenarios. Cada jugador puede llevar una carga máxima de 5. Más allá de ese límite, cuando alguien intenta llevar más carga, hace una tirada de fuerza. Por cada nivel de chequeo y dificultad alcanzado, puedes llevar 1 punto más de carga, más allá del 5. Por ejemplo: tienes una WT de 6 actualmente, haces una tirada de fuerza y sacas 1P, por lo que tu nuevo límite se fija en 7. Sin embargo, si hubieras sacado un 6H, tu WT hubiera vuelto a 5. Si no puedes llevar algo por tu WT, éste cae al suelo (sin gastar acción).

Secuencia del turno:

Puedes realizar las acciones del 1 al 3 en cualquier orden en tu turno, o puedes gastar tu turno para curarte a ti mismo (tira Habilidad Médica y cura 1 punto de defensa/vida por cada nivel alcanzado)

1. Comunicación.
2. Movimiento.
3. Una acción:
 - A). Entrar en un edificio cerrado.
 - B). Chequeo de percepción.
 - C). Curar a otro personaje.
 - D). Dar o tirar un objeto.
 - E). Coger un objeto boca arriba.
 - F). Intentar obtener un aliado u objeto de otro jugador.
 - G). Abrir una puerta a otro jugador.
 - H). Darle la vuelta a un disco de encuentro.
 - I). Acciones específicas del escenario.

Comunicación

Puedes comunicarte directamente con otros jugadores en el mismo edificio que estén a tres casillas o menos de distancia, o puedes utilizar el teléfono móvil para llamar a otro jugador a más de 3 casillas de distancia.

Los jugadores pueden negociar (prometer dar aliados, objetos, puntos de victoria...) por ayuda, para dar información o hacer planes. La asistencia en chequeos de habilidad debe acordarse antes de realizarse la tirada.

Movimiento

- Tira tu velocidad (S) y añade tantos niveles como hayas alcanzado en la tabla de dificultad y chequeo a tu defensa/vida. Ese es tu movimiento.
- El movimiento en las calles se dobla, pero debes pararte cuando entres en un edificio.
- Si sacas un 1 en tu dado de destino, o un 6, tira en las tablas correspondientes como ya se indicó.
- Debes realizar una tirada de movimiento en cada turno, salvo si te estás curando a ti mismo.
- Más de un personaje puede ocupar la misma casilla.
- El movimiento finaliza cuando empieza una acción.
- Entrar a un edificio no es considerado movimiento.
- No se puede mover diagonalmente.

Una acción

Entrar en un edificio

- Para entrar en un edificio cerrado, debes intentar forzar la cerradura o derribar la puerta. A veces puedes trepar y entrar por una ventana.
- Para pasar a través de una puerta cerrada, tira Dex (cerrajería) o Ataque (fuerza). Debes igualar o superar el nivel de dificultad señalado en ella con candados. Si tienes éxito puedes mover hasta la casilla inmediatamente siguiente, en el interior del edificio. No cuenta como parte de tu movimiento. Si consigues derribar la puerta, ganas un disco de fallo y sitúas un disco de "No puerta" en la puerta derribada.
- Cuando una puerta es abierta, el jugador activo puede invitar a los otros jugadores que estén a 3 o menos casillas de distancia a entrar. Los otros deben estar fuera del

Al lado de los objetos hay modificaciones a las tiradas asociados. Puedes cambiarlo si la situación lo requiere. Los personajes deben llevar la cuenta de la munición. Para armas arrojadas, si el jugador no la recoge en su próxima acción, la pierde, pero no pierde los PV. Se quita del juego. Se aplican las reglas normales de carga (WT).

LINEA DE VISIÓN (LOS)

El rango de línea de visión es de 3 casillas (también diagonalmente) en un día soleado. Para armas a distancia, el jugador debe de estar en línea de visión. Los jugadores en línea de visión con un adversario, aliado o disco de seguridad (excepto alarmas) son revelados.

MOVIMIENTO

Los jugadores no tiran dados para mover. Su velocidad es igual a su movimiento. Pueden mover diagonalmente, pero no a través de muros.

ADVERSARIOS

Los adversarios prefijados aparecerán en el escenario. Para otros, tira en la tabla de TN del DJ para I, A y D. Adicionalmente, cada adversario tiene 2 puntos de vida (2 ataques exitosos para acabar con él).

COMBATE

La LOS permite revelar a un adversario. Cuando un personaje falla con su arma a distancia tira 1d6. del 1 al 3 el disparo afecta a algo en la misma casilla o en la inmediatamente adyacente. Para múltiples objetivos, tira al azar.

DESARROLLO DEL PERSONAJE

Los PV no se transfieren e una misión a otra. Los objetos pueden guardarse. Los PV iniciales de la siguiente misión serán iguales a 1 TN facilitados por los objetos disponibles.

MUERTE

como lanzar un cuchillo en combate. Si no lo cogen de nuevo, no pierden los PV asociados a él. Pueden ser recompensados con PV por excepcionales interpretaciones o creatividad. Los jugadores pueden usar PV durante la partida como señalan las reglas básicas.

TURNOS DEL DIRECTOR DE JUEGO

Tienes turnos como los jugadores por cada adversario y NPC.

SECUENCIA DEL TURNO

Para juegos con director o arbitro, un turno consiste en una acción. Todo es considerado acción, incluyendo movimiento, abrir una puerta o curar. Si crees que una acción puede tomar más de un turno, el jugador debe usar más de un turno para realizarla.

CHEQUEOS DE HABILIDAD

Los jugadores deben tirar las habilidades apropiadas para realizar las acciones deseadas. Usa tu propio juicio para elegir las habilidades que creas más adecuadas para la situación. Si no hay un TN específico para un chequeo de habilidad, decídelo tú. Obviamente, algo que cualquiera podría hacer debería tener un TN de 6H y algo es casi imposible de hacer o encontrar un 5K. Cuando un jugador busque un objeto específico en un edificio puedes decirle el TN señalado en el listado final o el que hayas decidido poner.

EDIFICIOS

Todos los edificios están listados en la tabla al final, con los objetos que los jugadores pueden encontrar en ellos. Puedes añadir o quitar de esta lista lo que consideres necesario. Cuando el jugador tire Int (búsqueda) encontrará el objeto correspondiente al TN. Si hay más de uno asociado a ese TN, decides tú cual encuentra o bien se hace al azar. En cuanto a la seguridad, es una sugerencia de la que puede encontrarse en el edificio. Los jugadores activarán la seguridad cuando entren en un edificio o cuando tú decidas.

OBJETOS Y EQUIPO

edificio. Si aceptan, mueven a la casilla inmediatamente siguiente a la de la puerta, en el interior del edificio.

Percepción

Haces una tirada de Int (percepción) una vez por edificio cuando estás en su interior. Por cada nivel de dificultad, puedes mirar tantos discos como haya en el edificio. Ejemplo: con 1P puedes mirar 2 discos.

Curar a otro

Cuando estás en la misma casilla que otro jugador, puedes tirar Medicina (primeros auxilios) y el jugador recupera 1 punto de vida por cada nivel. Ganas 1 Punto de Victoria por cada daño que cures.

Dar o tirar un objeto

Puedes dar a otro jugador un objeto cuando ocupas la misma casilla, o puedes dejar un objeto en tu casilla actual. El disco se sitúa boca arriba.

Coger un objeto

Cuando llegas a un espacio con un objeto boca arriba, puedes cogerlo con un chequeo de habilidad. Ganas los apropiados PV. Cuando coges algo que supera tu WT, no necesitas gastar una acción en tirar un objeto a la vez.

Intentar obtener un aliado u objeto de otro jugador.

A veces, hay cosas que la gente tiene y tú quieres. Cuando quieras robar un objeto de otro jugador estando en la misma casilla, se resolverá mediante un chequeo enfrentado de habilidad. Los jugadores tiran su Ataque y quien saque el nivel de dificultad más alto se queda con el objeto. Para robar un aliado a otro, se procede de la misma manera, solo que con una tirada de persuasión. El objeto recientemente robado, o el aliado atraído, no pueden ser objeto de un nuevo intento en 2 turnos.

Abrir una puerta a otro jugador.

Puedes utilizar una acción para abrir una puerta a otro jugador o jugadores durante tu turno, siempre y cuando estés a 3 casillas o menos de distancia de la puerta. Cuando la

puerta se abra, los otros jugadores moverán a la casilla inmediatamente siguiente, dentro del edificio.

Darle la vuelta a un disco de encuentro.

Cuando estés en la misma casilla que un disco boca abajo, tu movimiento ha terminado, y puedes darle la vuelta si te queda una acción. Si no te quedan acciones libres, podrás darle la vuelta al disco al principio de tu próximo turno. No tienes por qué pararte en un disco boca arriba durante tu movimiento.

Acciones específicas del escenario.

Dependen del escenario y pueden incluir chequeos adicionales de habilidades como sigilo o gorronear.

Descripciones de los discos:

- **Objetos:** Tira Int (búsqueda) para ver que puedes encontrar. Si igualas o superas el nivel de dificultad señalado en el disco, puedes cogerlo obteniendo sus beneficios y ganando PV iguales al nivel de la tirada. Si no tienes éxito, baraja el disco con los otros del mismo edificio, y sitúalos boca abajo en las casillas ?.
- **Aliados:** Tira Per (alardear, sobornar, negociar, flirtear, amenazar) para ver si te ayuda. Si igualas o superas el nivel de dificultad ganas su ayuda. Si no, ganas un disco de fallo, barajas el aliado con el resto de discos del edificio y los sitúas boca abajo en las casillas ?. No hay límite a los aliados que puedes tener en una partida, pero sólo uno puede ayudarte en un chequeo.
- **Adversarios:** ver sección de combate.
- **Seguridad:** Tira la habilidad apropiada que señale el disco. Si superas el chequeo, coloca el disco enfrente tuya y ganas PV iguales al nivel de dificultad. Si no, todos los jugadores en el edificio se sitúan inmediatamente en la casilla exterior del edificio más cercana a la puerta. El jugador activo recibe un disco de fallo. Baraja el disco con el resto de discos del edificio y los sitúas boca abajo en las casillas ?.

- 8 Movimiento doble durante este turno.
- 9 Turno extra.
- 10 Pierdes 1 disco de fallo.
- 11 Pierdes 1 disco de daño.
- 12 Tu siguiente chequeo de habilidad es automáticamente éxito (excluyendo percepción y movimiento).

REGLAS PARA EL JUEGO CON DIRECTOR

Baldosas de mapa:

Puedes situar las baldosas que requieran los escenarios al principio o ir las descubriendo según avancen los personajes. Si quieres transmitir la sensación de que los jugadores conocen la ciudad, todo el tablero debe verse. Si no, sorpréndelos según avancen (ooh, mirad, un bar).

Personajes:

Puedes querer o necesitar crear personajes no jugadores (NPC) si los escenarios lo requieren. Para los NPCs principales en la historia, seguir su desarrollo puede ser importante. Usa las fichas de personaje para llevar la cuenta de la progresión a lo largo de la historia, especialmente si van a vivir (lo cual no pasa muy a menudo). Los jugadores pueden usar personajes experimentados (que han sido usados en otras partidas) o necesitar hacer unos nuevos. Si el juego es demasiado fácil para personajes experimentados, modifícalo para convertirlo en un reto.

Discos:

Usa los discos indicados en los escenarios, pero muchas de las veces no se requieren. Puedes decidir qué se encuentra y cuando.

Desarrollo del juego:

PUNTOS DE VICTORIA

Los PV son dados como en el juego normal con la siguiente excepción: en combate, los jugadores son recompensados con puntos de victoria iguales al nivel de dificultad conseguido al derrotar al adversario. Los jugadores pueden no ser penalizados por usar equipo

5. Político: Puedes coger un 4 en Persuasión además de la habilidad de liderazgo.
6. Militar: Puedes coger un 4 en Ataque además de la habilidad cuerpo a cuerpo.

TABLA DE DESTINO

(Tira 2d6 –tiene efecto antes del movimiento)

Oh idiota

- 2 Todos los niveles de dificultad aumentan en 1 durante tu siguiente turno.
- 3 Da un objeto a otro jugador.
- 4 Da un aliado a otro jugador.
- 5 La puerta más cercana estará cerrada, no importa qué tires.
- 6 Da 2 PV a otro jugador.
- 7 No puedes mover fuera de esta baldosa de mapa hasta tu próximo turno.
- 8 Movimiento a la mitad durante este turno.
- 9 Pierdes el resto del turno.
- 10 Ganas 1 disco de fallo.
- 11 Recibes 1 daño cada vez que mueves hasta que otro jugador te cure.
- 12 Tu siguiente chequeo de habilidad falla.

Woohoo

- 2 Todos los niveles de dificultad disminuyen en 1 durante tu siguiente turno.
- 3 Roba un objeto aleatoriamente a otro jugador sin chequeo de confrontación de habilidades.
- 4 Roba un aliado aleatoriamente a otro jugador sin chequeo de confrontación de habilidades.
- 5 La puerta más cercana estará abierta.
- 6 Roba 1 PV a todos los jugadores.
- 7 Mira todos los discos de alguna baldosa de mapa en juego.

Si matas a un guardia de seguridad, propietario o perro, no tendrás que salir del edificio, pero recibes un disco de fallo, y no tienes PV. Si entras en combate con estos, solo habrá una ronda de combate. Si pierdes, recibes un disco de fallo, y tienes que salir del edificio.

Descripciones de cada tipo de seguridad:

- Alarma – tira Int (desarmar) para desarmar la alarma.
- Guardia de seguridad- tira Pers (diferentes habilidades) o entra en combate.
- Propietario- tira Pers (diferentes habilidades) o entra en combate.
- Perro- tira Pers (trato con animales) o entra en combate.

Colaboración entre jugadores:

Los jugadores pueden asistir a otros en los chequeos de habilidad. Si están a 3 o menos casillas de distancia pueden ayudar en cualquier chequeo excepto movimiento y percepción. La ayuda debe determinarse antes de la tirada. El jugador que auxilie, mueve hasta la casilla durante el chequeo. El jugador tira sus dados de forma normal, gracias a la ayuda, puede repetir la tirada de tantos dados como las habilidades del personaje que le auxilia le permita. Si éste tiene un aliado, también puede ayudarlo, pero se interpretarán como repeticiones de tiradas distintas. Los personajes pueden negociar esta ayuda como quieran.

Combate:

Tira iniciativa para ver quien actúa primero.

- Si igualas o superas la dificultad del disco, puedes retirarte o atacar primero. Para atacar, tira el número de dados de tu A. Si superas o igualas la defensa del oponente, es derrotado. Si no, te ataca, y tendrás que tirar tu defensa. Si no igualas o superas la dificultad en el ataque, no produces daño.

- Si no igualas o superas la iniciativa, tira tu D y espera el A del enemigo. Si no igualas o superas, recibes 1 punto de daño.
- Cuando luchas con un adversario, el combate dura 3 rondas por turno.
- Si luchas contra un disco de seguridad, sólo dura 1 ronda.
- 1 ronda consiste en un ataque y una defensa.
- Si al final del combate el adversario no ha sido derrotado, sitúa el disco del enemigo bajo tu personaje, boca arriba, hasta el siguiente turno en el que luchareis de nuevo o escaparás.
- Si ganas la iniciativa o comienzas tu turno ante un adversario descubierto, puedes retirarte. Haz una tirada de movimiento, si tu movimiento supera la velocidad de tu adversario, el adversario es retirado y barajado con el resto de discos en el edificio y situados bocabajo en las casillas ?. Si no superas, el combate tiene lugar.
- Los jugadores en el mismo edificio pueden ayudar en el combate, moviendo 3 espacios por ronda hasta entrar en la misma casilla del combate. El jugador que auxilie permanecerá en esta casilla después del combate.
- El jugador que auxilia puede recibir el daño del jugador activo.
- Si hay más de un jugador frente el adversario descubierto, sólo uno, el último, debe superar la velocidad del adversario para huir.
- Si el adversario muere, el disco se sitúa frente al jugador activo. Los PV son iguales a D + A del adversario.
- Por cada daño recibido, tu vida se reduce en 1. Las defensas siguientes tendrán un -1, pues la vida afecta a la defensa.

Puntos de victoria (PV):

Se obtienen por objetos, aliados, pasar seguridad con éxito sin matar a nadie, adversarios, curar a otros y objetivos específicos del escenario. Si se juega con un componente de rol bien definido, los PV pueden darse por interpretaciones excepcionales. Puede

determinarse mediante votación o por el Master. Lleva la cuenta de tus PV en tu ficha. Los PV pueden utilizarse durante el juego para:

1 PV – repetir un dado (máximo 3 por turno)

2 PV – añadir un dado más a un chequeo (max. 3 por turno)

5 PV – eliminar un disco de fallo.

3 PV – cancelar una tirada en la tabla de Oh idiota antes de tirar.

10 PV – Comprar un punto de habilidad. Puede utilizarse para mejorar o comprar nuevas habilidades.

Los PV sólo pueden gastarse antes de tirar excepto las repeticiones de tiradas. Sólo puedes gastar los PV que actualmente tienes (sin entrar deliberadamente en números negativos).

Cuando pierdes, tiras o das un objeto, pierdes los PV asociados a él. Esto puede conllevar que entres en números negativos. Si terminas el juego con PV negativos, pierdes una habilidad (a tu elección). Si un objeto ha sido usado hasta desaparecer (como la escopeta), no pierdes PV, y se considera que no cargas con él por más tiempo. Quita el disco del juego.

Condiciones de victoria:

El jugador con más PV alcanzado el objetivo del escenario gana el juego. El ganador recibe 1 punto de experiencia que puede utilizar para añadir 1 dado a un atributo, no pudiendo exceder 6 dados por atributo.

TABLAS

TABLA DE OCUPACIÓN O PROFESIÓN

1. Policía: Puedes coger un 4 en Ataque además de la habilidad de armas de fuego a distancia (RMW)
2. Doctor: Puedes coger un 4 en Medicina además de una habilidad médica cualquiera.
3. Ladrón: Puedes coger un 4 en Destreza además de la habilidad de cerrajería.
4. Profesor: Puedes coger un 4 en Inteligencia además de la habilidad de percepción.